Abril
PASSATEMPOS • CURIOSIDADES • QUADRINHOS

RECREIO

PROMOÇÃO TORCIDA ABRIL NA ALEMANHA
R$ 8,95
Ano 6
Nº 303
29/12/2005

ULTIMATE SPIDER-MAN
Aranha tem a ajuda de Venon, Wolverine e Tocha Humana no videogame

GRÁTIS
MAX Robots
1 personagem + 1 robô para você brincar

ISSN 1517-7467
00303
9 771517 746002
www.RECREIOonline.com.br

ACELERA, POMBINHO!

Conheça o pombo-correio que encara uma perigosa missão no filme Valiant e prova que tamanho não é documento

ANO-NOVO
Confira simpatias e faça um bolo para ter muita sorte em 2006

TESTE
Bata na madeira três vezes e descubra se você é supersticioso

VOE ALTO COM O AERO RECREIO

Stone.

EDITORA Abril

Imagens ilustrativas. O AERO RECREIO acompanha a edição 304.

Brilha no escuro e voa de verdade.

Na próxima semana, a revista RECREIO tem um presente especial para você se divertir. O Aero RECREIO é um avião que brilha no escuro e voa longe quando lançado no ar. Torne-se o piloto dessa brincadeira e prepare-se para manobras surpreendentes!

RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 CINEMA — **Pombos no cinema**
Tudo sobre o novo filme Valiant.

10 BICHOS — **Carteiro alado**
Saiba mais sobre os pombos-correios.

12 TÚNEL DO TEMPO — **Antes do e-mail**
Descubra como as pessoas se comunicavam.

14 PARA BRINCAR — **Troca de mensagens**
Jeitos diferentes de se comunicar e brincar.

15 GAMES — **Solte a teia!**
Salve a cidade com o Homem-Aranha.

18 TESTE — **Você é supersticioso?**
Responda as perguntas e veja o quanto.

20 FIQUE LIGADO — **Com o pé direito**
Simpatias para se divertir na virada do ano.

21 MÃO NA MASSA — **Bolo da sorte**
Junte a família para provar.

22 ESTA SEMANA — **Contagem regressiva**
Dez motivos para celebrar o Ano-Novo.

24 PASSATEMPO — **Cadê?**

29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Enigma**
Descubra quem atacou o bolo.

39 PASSATEMPO — **Jogo dos sete erros**

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS — **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

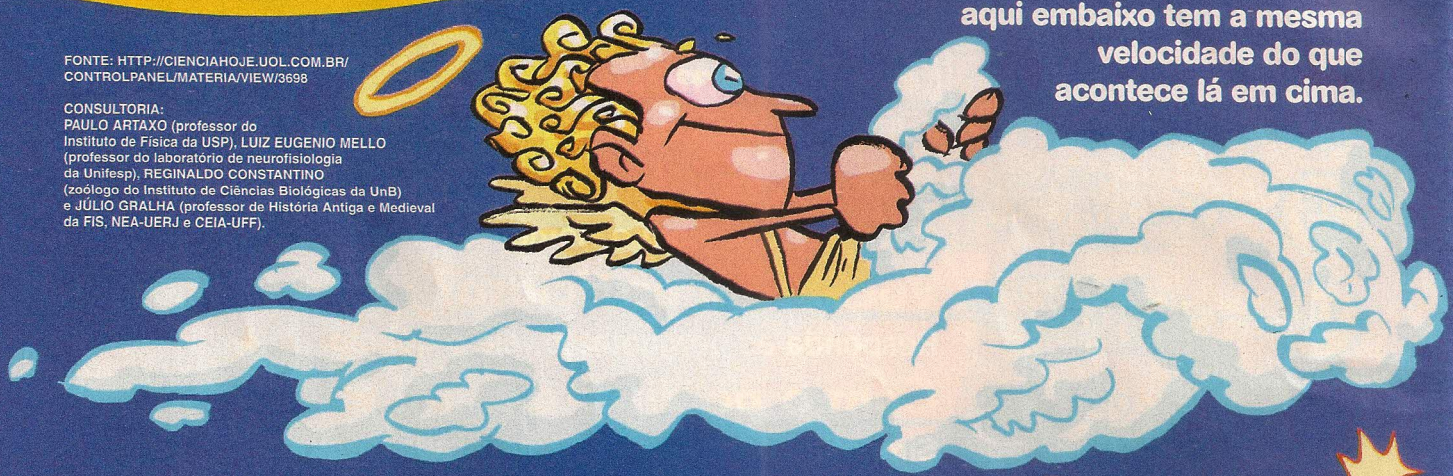
Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8° andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

A QUE VELOCIDADE AS NUVENS VIAJAM?

Vitor Hugo Queiroz de Carvalho
Uberlândia – MG

As nuvens viajam impulsionadas pelo vento, por isso têm a mesma velocidade que ele. A velocidade varia de zero até mais de 100 quilômetros por hora, em tempestades. Como as nuvens estão localizadas a alturas de até 20 quilômetros, nem sempre o vento que sentimos aqui embaixo tem a mesma velocidade do que acontece lá em cima.



FONTE: HTTP://CIENCIAHOJE.UOL.COM.BR/CONTROLPANEL/MATERIA/VIEW/3698

CONSULTORIA:
PAULO ARTAXO (professor do Instituto de Física da USP), LUIZ EUGENIO MELLO (professor do laboratório de neurofisiologia da Unifesp), REGINALDO CONSTANTINO (zoólogo do Instituto de Ciências Biológicas da UnB) e JÚLIO GRALHA (professor de História Antiga e Medieval da FIS, NEA-UERJ e CEIA-UFF).

Ilustrações
FÁBIO MOON
& GABRIEL BÁ

QUAL A DIFERENÇA ENTRE NOTEBOOK E LAPTOP?

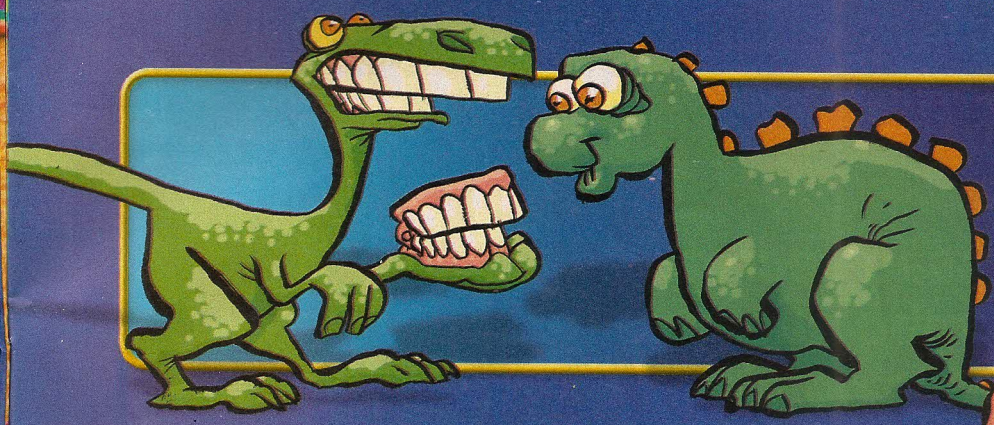
Arthur Miranda, 9 anos
Belém – PA

Nenhuma. As duas palavras servem para descrever a mesma coisa: um computador portátil, mas algumas empresas usam o termo laptop enquanto outras preferem notebook.

OS MOSQUITOS TÊM OUVIDOS?

Sofia Neves
Por e-mail

Eles não possuem ouvidos como os nossos, mas captam vibrações sonoras por meio das antenas. As dos machos têm pêlos bem longos, que são especializados em captar a freqüência de vibração das asas das fêmeas para localizá-las na época do namoro.



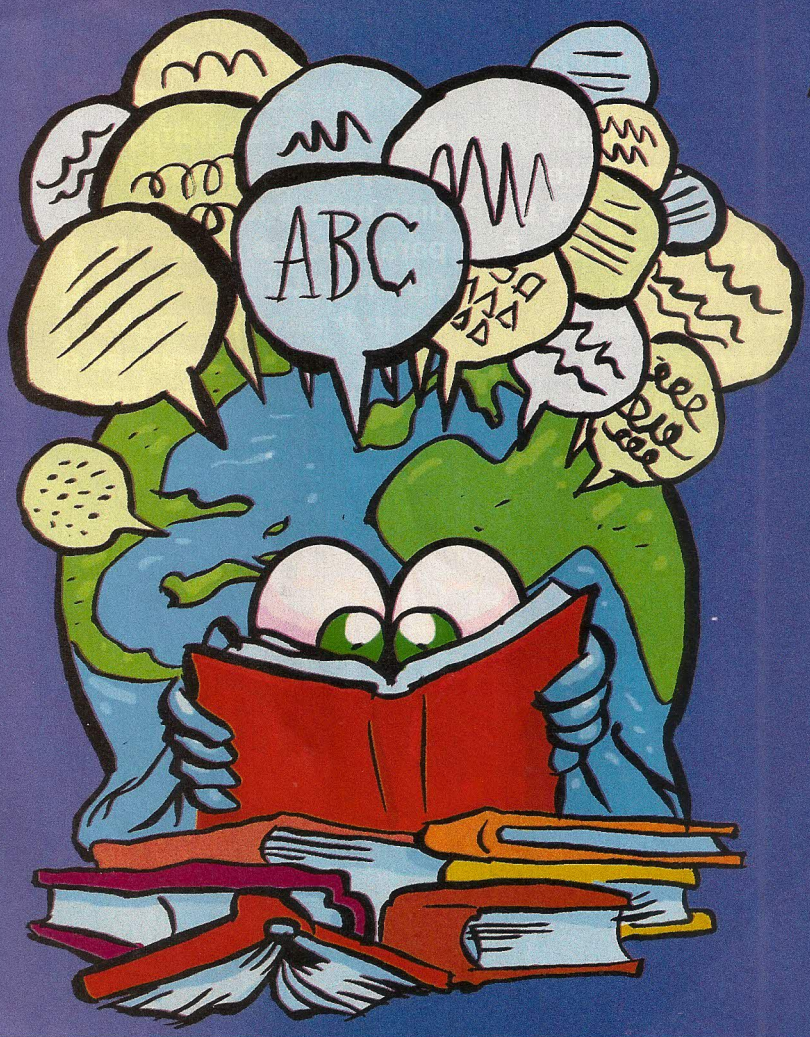
VOCÊ SABIA QUE...

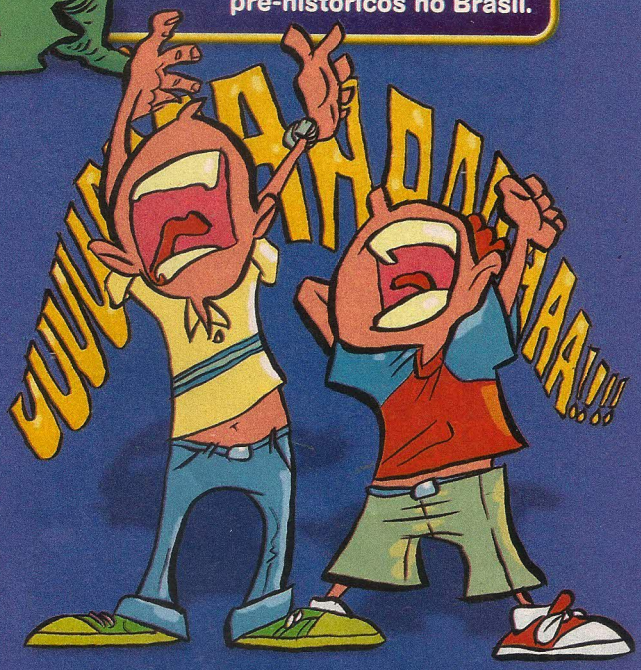
Foi encontrado um fóssil de dinossauro banguela no Rio Grande do Sul? Ele tinha um osso sem dentes na mandíbula e era herbívoro. Ao todo, já foram encontradas 13 espécies de répteis pré-históricos no Brasil.

QUANTAS LÍNGUAS OFICIAIS HÁ NO MUNDO?

Sami Ghannage de Macedo, 10 anos
Votuporanga – SP

É difícil dizer exatamente, pois vários países têm mais de uma língua oficial e há idiomas usados em mais de um lugar. Se levarmos em conta que são cerca de 260 países no mundo, esse seria mais ou menos o número mínimo de línguas oficiais, mas sabe-se que existem mais de 6 mil idiomas e mais de 39 mil dialetos.





POR QUE BOCEJAMOS QUANDO VEMOS UMA PESSOA BOCEJANDO?

Túlio Braz
Por e-mail

Não se sabe por que isso acontece. Segundo alguns estudiosos, pode ser um reflexo que herdamos de nossos ancestrais. Acredita-se que, antigamente, quando o chefe de um povo bocejava, era sinal de que todos poderiam fazer o mesmo. Isso explicaria o nosso costume de repetir gestos e até o comportamento de pessoas conhecidas. Mas essa teoria não explica por que também bocejamos quando vemos um desconhecido fazer isso. Outros pesquisadores suspeitam que o bocejo seja um reflexo acionado pela visão.

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Design ▸ FABIO BERTOLOZZI

UM HER

Acompanhe a missão secreta de Valiant, um pombo que encara desafios arrepiantes no cinema.

Quando a gente pensa em herói, imagina logo um fortão que escala paredes, tem identidade secreta e poderes infalíveis. Mas, se você acha que um pequeno herói não pode salvar o mundo, vai se surpreender com o filme **Valiant**.

Valiant é um pombo-correio, que vive na Inglaterra e sonha fazer parte do Serviço Real de Pombos-Correios. Seu nome já diz muito: em inglês, ele significa valente, destemido. Porém, no pombal onde mora, todos o acham pequeno demais para esse serviço, pois o país está no meio da Segunda Guerra Mundial e os pombos encaram missões superperigosas.

Logo após assistir a um desfile de um famoso pombo-correio e de seus recrutas, Valiant parte para Londres e, quase por acaso, acaba se alistando.

Depois de muito treinamento, seu pelotão, conhecido como F, precisa entregar uma mensagem secreta que pode mudar os rumos da guerra. Os soldados dessa turma são bem atrapalhados e ainda não conhecem as técnicas dos pombos-correios... No entanto, depois que os pelotões A, B, C, D e E são derrotados, o grupo F é única alternativa.

Capaz de voar sem parar, atravessar mares e encarar vilões perigosos, Valiant se mete em todo tipo de confusão para cumprir sua tarefa.

Para isso ele conta com a ajuda de novos amigos, o que inclui os divertidos irmãos Penado e Penoso, o inteligente Pomposo e a irresistível Vitória!

Valiant e sua turma têm de fugir de inimigos poderosos para levar uma mensagem da França para Londres. Enquanto fazem de tudo para cumprir sua missão, vão provar que tamanho não é documento, principalmente quando se tem muita determinação e bons amigos por perto.

ÓI DIFERENTE

O filme **VALIANT** entra em cartaz no cinema dia 6 de janeiro.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

MENSAGEM SECRETA

CONFIDENCIAL

CONHEÇA A TURMA TODA

VALIANT

Pequeno, mas muito corajoso, ele não se intimida com as dificuldades. Sonha fazer parte do Serviço Real de Pombos-Correios e acaba conseguindo o que deseja: uma missão de verdade!

AUDAZ

Forte, inteligente e corajoso, é o grande herói entre os pombos-correios. Consegue sobreviver às mais difíceis situações e ajuda bastante o pelotão de Valiant.

PENADO E PENOSO

Esses dois irmãos não são os mais espertos do mundo. O que gostam mesmo é de brincar de lutinhas: um vive batendo no outro. Mas são leais aos amigos e ajudam no que podem.

CHARLES LA GATA E ROLLO

Os dois ratos precisam entregar a Valiant e sua turma uma mensagem secreta. Eles também acabam dando uma mãozinha para o pelotão F fugir dos temíveis falcões.

SARGENTO

É o chefe do pelotão. Vive gritando com os pombos e não acredita muito na capacidade de Valiant e de seus companheiros. Mas pode mudar de idéia se eles mostrarem do que são capazes.

BUGSY

Vive fazendo trapaças. Sem querer entra com Valiant no Serviço Real de Pombos-Correios. Apesar de ser legal, ele não toma banho e espalha seu cheiro ruim por onde passa!

VITÓRIA

É a simpática enfermeira do Serviço Real de Pombos-Correios. Ela é uma pomba, mas Valiant acha que tem jeito de gatinha. Os dois logo se apaixonam e acabam namorando.

POMPOSO

Ele parece arrogante, mas vai se mostrar bem confiável. Não gosta muito de suas tarefas e preferia estar em uma biblioteca estudando, porém como é de uma família de pombos guerreiros, acaba entrando para o pelotão.

VON FALCON

O gavião mais temido pelos pombos, é de origem alemã e está do lado oposto aos franceses e ingleses na guerra. Está sempre com seus assistentes e tenta interceptar mensagens e entregar a seus chefes.

VOCÊ COMPLETA SUAS MISSÕES?

Faça o teste e descubra se você é persistente.

1 No meio de um filme de suspense, qual sua reação quando acha que já desvendou o mistério?
- Assiste mais um pouco para confirmar o palpite.
- Assiste até o fim.
- Pega no sono.

2 Se faz parte do time do clube, mas não é escalado para um jogo, você:
- Decide treinar até com a turma da escola.
- Sai da equipe.
- Não falta mais ao treino.

3 Qual sua reação ao perceber que não sabe algumas questões da prova de matemática?
- Fica nervoso e acaba não respondendo nada.
- Responde o que sabe e deixa o resto em branco.
- Tenta responder tudo.

4 Quando ganha um game novo, você:
- Desiste de brincar se começa a perder.
- Joga até terminar.
- Brinca para ver como é.

5 O que faria se sonhasse em jogar basquete e todos dissessem que é baixinho?
- Teria muitas aulas até conseguir.
- Treinaria de vez em quando, mas se dedicaria mais a outra coisa.
- Procuraria praticar outro esporte.

6 Quando promete a seus pais que vai arrumar o quarto, você:
- Enfia tudo no armário.
- Arruma e faz de tudo para mantê-lo assim.
- Esquece da promessa.

7 Você começa a ler um livro indicado pelo seu melhor amigo, mas acha o texto difícil, então:
- Fica curioso e lê tudo.
- Desiste logo.
- Tenta ler mais um pouco.

8 Se que juntar dinheiro para comprar algo, você:
- Acaba gastando a grana.
- Junta até conseguir.
- Consegue uma parte e pede o resto a seus pais.

RESULTADO

Se marcou mais ▲

Você não tem muita paciência e às vezes desiste rapidamente de seus objetivos. Procure ter certeza do que quer e se empenhar um pouco mais em seus sonhos. É bom começar com as tarefas mais simples.

Se você marcou mais ◆

Nem sempre você consegue se dedicar totalmente às suas tarefas. Tente não desanimar e se concentrar no que quer fazer. Procure trabalhar em grupo e ajudar a turma nos projetos mais importantes.

Se você marcou mais ●

Tem certeza mesmo de que foi você quem respondeu às perguntas e não o Valiant? Assim como o pombo-correio, você é determinado e dá tudo de si para cumprir uma missão. Seu lema é "Desistir jamais!".

ATLETAS

Saiba mais sobre os pombos e descubra como eles se tornaram

Quando quer se comunicar com uma pessoa que está longe, você pode telefonar ou enviar um e-mail. Mas antigamente isso era um problema. Até que alguém, ninguém sabe ao certo quem, teve uma idéia sensacional: enviar pombos-correios.

Essas aves chegam a mais de 100 quilômetros por hora e voam até mil quilômetros em um dia! Elas se adaptam bem a mudanças de clima, comem de tudo e fazem longas viagens sem parar.

Os pombos constroem ninhos quando acham uma companheira e aí passam a vida juntos. Do namoro, nascem dois ovos, que o macho choca até o final da tarde. Depois, é a vez da fêmea e ele sai para comer.

Os dois voam grandes distâncias em busca de comida, mas voltam logo para cuidar do ninho. Quando notaram isso, os humanos passaram a treinar essas aves para aperfeiçoar suas habilidades. Assim, quem viajava levava o pombo para mandar notícias para a família em um carta amarrada na pata do bicho.

A FICHA DO BICHO

Tamanho ▸ cerca de 30 centímetros de comprimento.
Peso ▸ mais ou menos 500 gramas.
Alimentação ▸ grãos, sementes e vegetais.
Tempo de vida ▸ cerca de 9 anos.
Onde vive ▸ no mundo inteiro.

As asas funcionam como isolantes térmicos e permitem voar a mais de 100 quilômetros por hora.

A visão é poderosa. Ele enxerga um grão de milho a 200 metros de distância.

O olfato é bem desenvolvido, tanto que se chegou a pensar que era com ele que os pombos se orientavam.

As penas são abundantes e brilhantes. As mais importantes para o vôo são as das asas e da cauda.

Os bebês têm poucas penas amarelas e comem no bico de seus pais.

MINDEM PICTURES / STOCK PHOTOS

DO CÉU

mensageiros.

Grande mistério

BETTMANN / CORBIS / STOCK PHOTOS

Os pombos-correios eram usados por reis em viagem, exércitos e até nas Olimpíadas dos antigos gregos, que iam para os locais dos jogos e mandavam as aves com os resultados das provas.

Esses pombos fizeram tanto sucesso que, no século 20, ainda levavam recados e trabalhavam como fotógrafos em guerras. Eles carregavam pequenos aparelhos para tirar fotos do alto. Com a chegada dos aviões, perderam o emprego e seus fãs passaram a organizar corridas que premiam os mais velozes.

Até hoje ninguém sabe como os pombos voltam para casa, mesmo sem conhecer o caminho. Ou seja, podem ser levados numa caixa para um lugar e, quando são soltos, localizam seu pombal.

Alguns estudiosos acreditam que essas aves se orientam pela posição do Sol ou das estrelas. Outra teoria diz que minúsculas partículas de ferro que eles têm no ouvido interno podem funcionar como a agulha de uma bússola, que é atraída pelo magnetismo do Pólo Norte. Assim, o pombo-correio teria um instrumento de navegação dentro do corpo. Além disso, eles têm uma ótima visão e talvez consigam sobrevoar uma região e fazer uma espécie de mapa, vendo o mundo de cima.

O esqueleto é leve, mas forte o bastante para resistir ao esforço que os músculos fazem durante as longas jornadas.

H. SCHEIBE / ZEFA / CORBIS / STOCK PHOTOS

VOCÊ SABIA QUE...

- Criados em cativeiro e treinados com passeios cada vez mais longos, os pombos-correios são mais fortes e rápidos e têm um senso de direção mais apurado do que os comuns?
- A maior distância que os pombos já percorreram no Brasil foi durante uma competição entre a cidade de São Paulo e a de Aquidauana, no Mato Grosso do Sul? O vencedor voou mais de mil quilômetros, durante 26 horas e 21 minutos de vôo sem parar!
- A criação e o treinamento de pombos que entregam mensagens se chama columbofilia?

CONSULTORIA:
JACQUES MARIE EDME VIELLIARD
(ornitólogo da Universidade Estadual de Campinas).

Quem não tem pombo... usa fumaça! Veja outras maneiras usadas antigamente para trocar informações.

MENSAGENS VIAJANTES

OLHA A PIPA!

Na China, há 2.500 anos, as pipas não eram brinquedos, mas um meio de comunicação usado principalmente em tempos de guerra. As cores, os desenhos e os movimentos que elas faziam no ar indicavam a posição do inimigo ou um pedido de ajuda, por exemplo.

COMO OS BICHOS

Observando os animais, povos indígenas descobriram que podiam se comunicar à distância por gritos. Para que esse truque funcionasse, eles imitavam o som dos animais, como o pio da coruja, o uivo do lobo, entre outros. A tribo combinava uma lista de sons para que todos soubessem o que fazer quando ouvissem cada tipo de sinal: podia ser um aviso para fugir, se esconder, correr ou se reunir.

LONGAS DISTÂNCIAS

Os mensageiros do antigo Egito andavam dias e dias até chegar ao seu destino. As cartas eram escritas em placas de barro e tinham de ser transportadas com cuidado. Depois, com a invenção do papiro, que era um tipo de papel, a correspondência ficou mais leve. O curioso é que os mensageiros não tinham nem idéia do que estava escrito, já que na época só quem sabia ler e escrever eram os escribas, profissionais treinados especialmente para isso.

Texto ▸ CRISTIANE YAMAZATO
Ilustrações ▸ JEAN GALVÃO

VOCÊ SABIA QUE...

- Os gregos ditavam os recados a mensageiros, que decoravam tudo e depois repetiam a mensagem para o destinatário?
- As primeiras notícias sobre o Brasil foram escritas por Pero Vaz de Caminha em uma carta para o rei de Portugal?
- Os chineses foram os primeiros a enviar cartões de felicidades?
- Antigamente, quem recebia uma carta tinha de pagar por isso?

BATUQUE BOM

Muitos povos africanos batucavam em tambores para trocar mensagens. O número de batidas, o toque mais forte ou mais fraco e até as pausas tinham significados. Dependendo do som, podia ser um convite para uma festa ou até uma declaração de guerra. O mesmo recado podia ser passado por vários grupos. Um ouvia os batuques e os repetia até que a informação chegasse a todos os lugares.

UM DE CADA VEZ

Sabe aquelas corridas de revezamento em que os atletas passam um bastão? Pois os incas trocavam cartas desse jeito. Havia sempre mensageiros nas estradas que ligavam os povoados. Cada mensageiro corria 5 quilômetros até encontrar outro e passar a mensagem. Desse jeito, ninguém se cansava e a mensagem chegava logo.

SINAIS NO CÉU

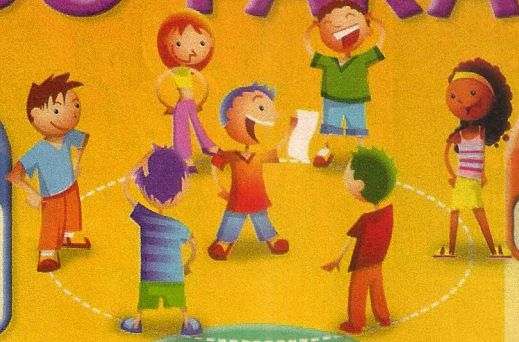
Indígenas dos Estados Unidos se comunicavam por sinais de fumaça. Quando duas turmas se separavam, faziam grandes fogueiras. Para trocar mensagens, agitavam mantas sobre o fogo para produzir nuvens grandes e pequenas. A combinação de nuvens servia para dar recados a quem estava longe.

PARA BRINCAR

Divirta-se usando jeitos diferentes de trocar mensagens com a turma.

Texto
EDUARDO PERÂCIO
Ilustrações
ROGÉRIO DOKI

RECADO PARA VOCÊ

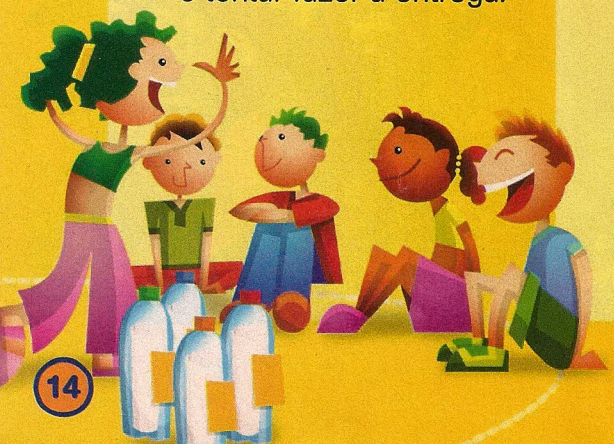


BILHETE NA GARRAFA

Você vai precisar de:

- lápis e papel
- garrafinhas de plástico
- fita adesiva

1. Façam papéis com o nome dos participantes e cada um tira um nome. Cada um escreve um recado para o amigo sorteado, põe o papel enrolado numa garrafa e prende o seu nome com fita adesiva do lado de fora.
2. Juntem as garrafas e sorteiem o carteiro. Ele escolhe uma garrafa e chama o autor do bilhete, que vai dizer três características do amigo que deve recebê-la. O mensageiro entrega a garrafa. Se acertar, escolhe outro mensageiro. Se errar, pega outra mensagem e tentar fazer a entrega.



CORRIDA DE TELEGRAMA

Você vai precisar de:

- lápis e papel

1. Formem um círculo. Cada um escolhe o nome de um lugar, escreve-o num papel e entrega a folha para o colega fazer o mesmo.
2. Sorteiem um carteiro. Ele vai para o centro da roda com a lista. Escolhe o nome de dois lugares e diz, por exemplo: *O telegrama vai da Índia até o Alasca. Agora!*
3. Aí os representantes dos lugares citados correm e trocam de posição. Enquanto isso o carteiro tenta ocupar o lugar de um deles. Se não conseguir um lugar, ele escolhe outros lugares da lista. Mas, se pegar, quem perdeu o lugar vira carteiro e a brincadeira continua.

ALFAGESTOS

Você vai precisar de:

- lápis e papel

1. Combine com a turma um alfabeto de gestos. Por exemplo: A = tocar a ponta do nariz, B = puxar a orelha, C = coçar a cabeça etc. Escrevam o alfabeto em duas folhas e façam dois grupos.
2. Cada equipe escolhe uma palavra e chama um jogador do grupo adversário, que será o mensageiro. Digam a ele a palavra escolhida. O mensageiro fica de frente para sua turma e transmite o recado por meio dos gestos. A equipe que decifrar a palavra primeiro é a vencedora e a outra paga um castigo.

Entre no site da RECREIO e descubra outros jeitos legais de se comunica.

www.RECREIONLINE.com.br

Solte suas teias e salve a cidade.

PODER DE ARANHA

Texto ▸ THIAGO PARIJIANI

Design ▸ FABIO BERTOLOZZI

O Homem-Aranha está de volta em **Ultimate Spider-Man: Limited Edition**, para PST2 2, GameCube e Xbox.

No comando de Peter Parker, você vai usar as habilidades secretas do herói para proteger sua cidade. Ele tem ótimas estratégias de ação e abusa de saltos e teias para vencer os oponentes. E, quando a situação exigir força, você pode acionar Venon, que entra em ação quebrando tudo e tirando inimigos do caminho.

Há mais de 15 fases em cenários conhecidos dos fãs do herói, como a universidade e o prédio do jornal Daily Bugle. Entre as fases, há minigames, com perseguições, captura de balões, salvamentos, corridas e fichas, que rendem pontos para desbloquear missões escondidas.

Fique esperto e colete todos os itens especiais, pois, no meio da diversão, você vai se deparar com chefes poderosos como Rhino e o Duende Verde.

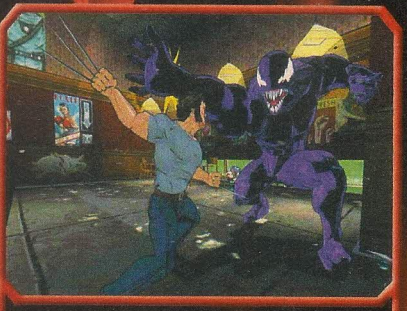
Complete o Story Mode e habilite a função Switch Hero para trocar de personagem.

Use a destreza do Homem-Aranha para surpreender os vilões e se proteger.

Contra o poderoso Rhino, esquive-se e salte para confundi-lo.

FOTOS: DIVULGAÇÃO

Salvar pessoas em perigo rende pontos e itens preciosos para você.



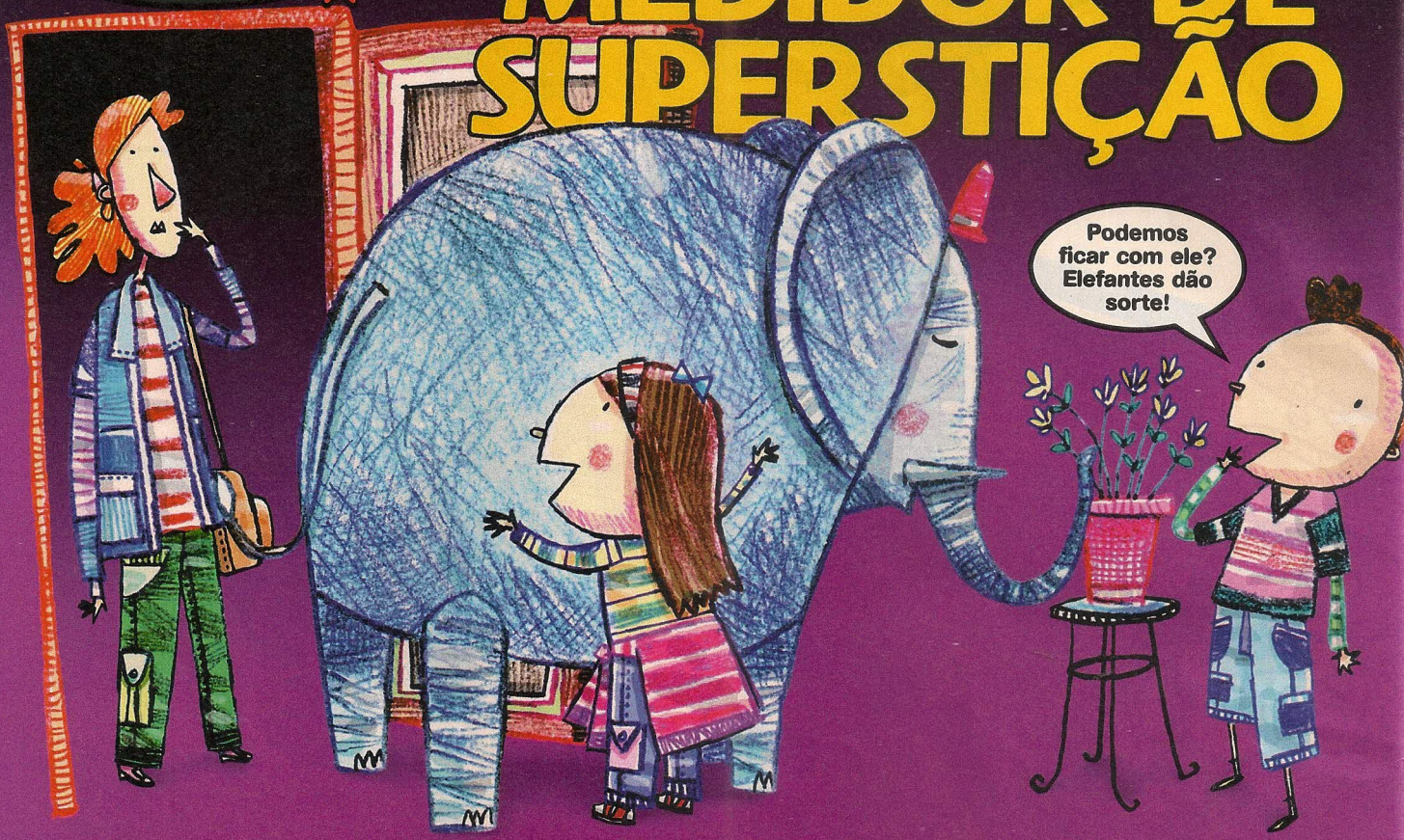
Heróis como Wolverine e Tocha Humana entram em cena para ajudá-lo.

Olha quem
chegou para
invadir a sua
geladeira.
MINI
SCHIN
refrigerantes
CARTOON NETWORK
CartoonNetwork.com.br
JOHNNY BRAVO
DEXTER'S LABORATORY
COURAGE THE COWARDLY DOG
THE POWERPUFF GIRLS
KND KIDS NEXT DOOR
www.minischin.com.br
TM & © Cartoon Network.
(s05)

Mini Schin.
Agora também com
KND - A Turma
do Bairro.
KIDS NEXT DOOR
experimenta!
SCHIN
guaraná
250
REFRIGERANTE
DE GUARANÁ

teste

MEDIDOR DE SUPERSTIÇÃO



Você tem medo do azar? É ligado em crendices e simpatias? Faça o teste e descubra se é muito supersticioso.

1 **Se entra numa casa e vê um elefante de porcelana de costas para a entrada, você:**

- Acha estranho e desvira o bicho.
- Sabe que o pessoal da casa tem sorte, pois esse é um amuleto poderoso.
- Imagina que devem ter deixado assim por brincadeira.

2 **Você passa embaixo de escada?**

- Só se não há opção.
- De jeito nenhum.
- Claro. Por que não?

3 **Antes de soprar suas velas de aniversário, você:**

- Pensa em um desejo e faz seu pedido.
- Só pensa em comer o bolo.
- Não vê a hora de abrir os presentes.

4 **Quando vai visitar alguém, você sai:**

- Por onde o dono da casa indicar.
- Pela porta que estiver mais perto.
- Sempre pela porta por onde entrou, para não dar azar.

5 **Se de repente seu lanche cai no chão, você acha que:**

- Foi um acidente.
- Tem alguém de olho nele.
- Foi um grande azar.

6 **Qual o melhor jeito de passar a noite de Ano-Novo?**

- Pulando sete ondas, com roupas brancas e comendo 12 uvas verdes.
- Numa festa muito animada na praia.
- Brincando com a família e os amigos.

7 O que faz se vê sapatos virados?

- Arruma na hora para não trazer má sorte.
- Deixa assim, afinal os sapatos não são seus.
- Não se incomoda.

8 Qual pé você coloca primeiro no chão?

- Quando se lembra, o pé direito.
- Nem repara nisso.
- Sempre o direito.

9 Qual a sua reação se um amigo diz que vai chover no dia em que você vai viajar?

- Confere a previsão do tempo.
- Bate na madeira.
- Procura uma simpatia que espante a chuva.

10 Ao encontrar um trevo de quatro folhas, você:

- Não dá importância.
- Guarda como amuleto.
- Mostra para a turma.

11 Para você, quebrar um espelho significa:

- Muita falta de sorte...
- Uma mãe brava!
- Sete anos de azar.

12 Se um amigo chega de guarda-chuva aberto, você diz:

- Fecha isso! Dá azar!
- Ei, não molhe o chão.
- Dizem que dá azar.

13 Quando o dia 13 cai na sexta, você:

- Faz a festa do terror.
- Nem repara.
- Nem sai de casa.

14 Você teria um gato preto de estimação?

- Nem pensar!
- Claro que sim.
- Não, talvez dê azar.

15 Se a bateria do seu relógio acaba, você:

- Fica sem usá-lo.
- Usa um outro.
- Compra outra no mesmo dia. Relógio parado dá azar.

Texto
NOÊMIA LOPES

Ilustrações
ROGÉRIO COELHO

RESULTADO

Se marcou mais
Você é supersticioso, faz de tudo para se livrar dos pensamentos negativos e segue todas as receitas de sorte. Aproveite para curtir as simpatias de Ano-Novo, mas não se preocupe demais. Pegue leve e divirta-se com a festa!

Se marcou mais
Você não acredita muito em superstições, mas, na dúvida, não se arrisca. Evita gatos pretos e outros símbolos de azar e curte rituais que têm fama de trazer boa sorte. Afinal, se não der certo, pelo menos pode ser divertido participar de brincadeiras e simpatias de Ano-Novo.

Se marcou mais
Parece que você não dá importância a simpatias e prefere explicações racionais para as coisas. Não se importa em passar embaixo de uma escada em uma sexta-feira 13. É legal ser assim prático, mas não se esqueça de respeitar quem leva as superstições a sério.

FIQUE LIGADO

Com o pé direito

Ninguém sabe explicar como surgem as simpatias ou como elas funcionam. Mas não custa tentar atrair mais sorte para 2006 e se divertir com essas brincadeiras!

Recados voadores

Os antigos chineses acreditavam que as pipas levavam recados aos deuses. Então, nos dias 29 e 30, é legal fazer uma para empinar em 1 de janeiro, principalmente se estiver na praia, onde há espaço livre. Enquanto ela sobe, agradeça por tudo de bom que aconteceu em 2005 e pense nos desejos para 2006.

Agite a festa

Dizem que fazer muito barulho espanta os maus espíritos. Na hora da festa, você pode combinar com a turma e usar apitos, cornetas ou até fazer batucadas. Mesmo se não trouxer sorte, isso vai animar a festa!

De portas abertas

Uma idéia é fazer como os povos do norte da Europa: depois da meia-noite, abra a porta de entrada da casa para que a sorte possa entrar.

Num pé só

Comece o ano pulando apenas com o pé direito. Dizem que isso atrai coisas boas. Além de ser engraçado!

Bolsos cheios

Logo que o relógio indicar meia-noite, fique na porta de casa e jogue algumas moedas para dentro. Dizem que isso ajuda a ter prosperidade no ano que vai começar.

Mãos à obra!

Na China, a passagem para o ano novo é celebrada entre janeiro e fevereiro.
Mas há um costume chinês que pode ajudar a trazer novidades boas em 2006. Eles fazem uma limpeza geral em casa para tirar a energia negativa do passado e começam o ano com tudo bem limpinho.

Comidas mágicas

Para muitos povos, até o cardápio de Ano-Novo pode trazer sorte. Veja só:

- Segundo uma tradição italiana, é bom comer uma colher de sopa de lentilhas, em pé, sobre uma cadeira na noite de Ano-Novo.
- Para não faltar dinheiro no próximo ano, a gente deve comer sete sementes de romã no dia 6 de janeiro e guardá-las embrulhadas na carteira até 2007.
- No Japão, é costume comer algas para ter um ano bem legal.
- Outra dica é comer sete uvas assim que o relógio bater meia-noite.

Texto ▸ JULIA MOIÓLI / Ilustração ▸ BIRY

MÃO NA MASSA

TUDO DE BOM!

Prepare um bolo que vai trazer muita sorte para toda a família em 2006.

Você vai precisar de:

MASSA
- 4 colheres de sopa de **manteiga**
- 2 xícaras de chá de **açúcar**
- 4 **ovos**
- suco de 2 **limões**
- 3 xícaras de chá de **farinha de trigo**
- 3 colheres de chá de **fermento em pó**
- 1 xícara de chá de **leite**
- 1 pitada de **sal**
- 4 **amêndoas**

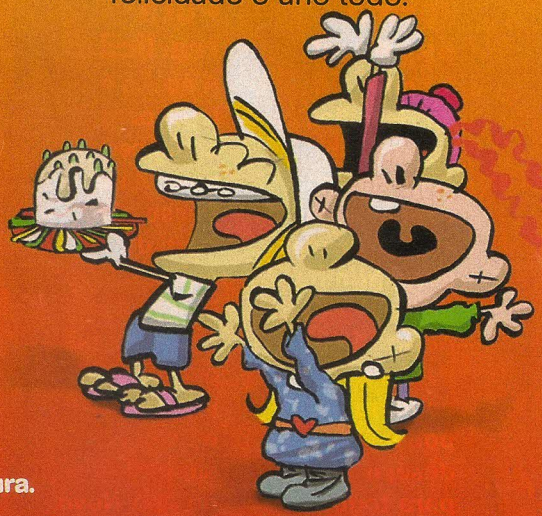
COBERTURA
- 1 clara de **ovo**
- 1 xícara de **açúcar de confeiteiro**
- 1 colher de sopa de suco de **limão**

DECORAÇÃO
- **uvas** verdes
- **fitas** coloridas

1 Junte todos os ingredientes da massa, menos as amêndoas, e bata bem. Misture as amêndoas. Despeje a massa em um refratário redondo untado com margarina e leve ao microondas por 10 minutos. Deixe descansar por 10 minutos no forno.

2 Prepare um prato grande colocando recadinhos de sorte amarrados em fitas coloridas. Depois que o bolo estiver frio, desenforme-o com cuidado sobre o prato.

3 Misture os ingredientes da cobertura, até formar um creme branquinho. Espalhe a cobertura pelo bolo, coloque as uvas e sirva-o na noite de Ano-Novo. Cada fatia virá com uma fitinha com uma mensagem e quem pegar as amêndoas terá felicidade o ano todo.



Dizem que as cores atraem energias positivas. O branco representa paz; o rosa traz amor; o amarelo, prosperidade; o verde é esperança e o azul é tranqüilidade.

As uvas verdes são um símbolo de sorte.

Amêndoas, nozes, avelãs, castanhas e tâmaras trazem fartura.

Use uma fôrma redonda. Muitos povos acreditam que alimentos com essa forma representam sorte.

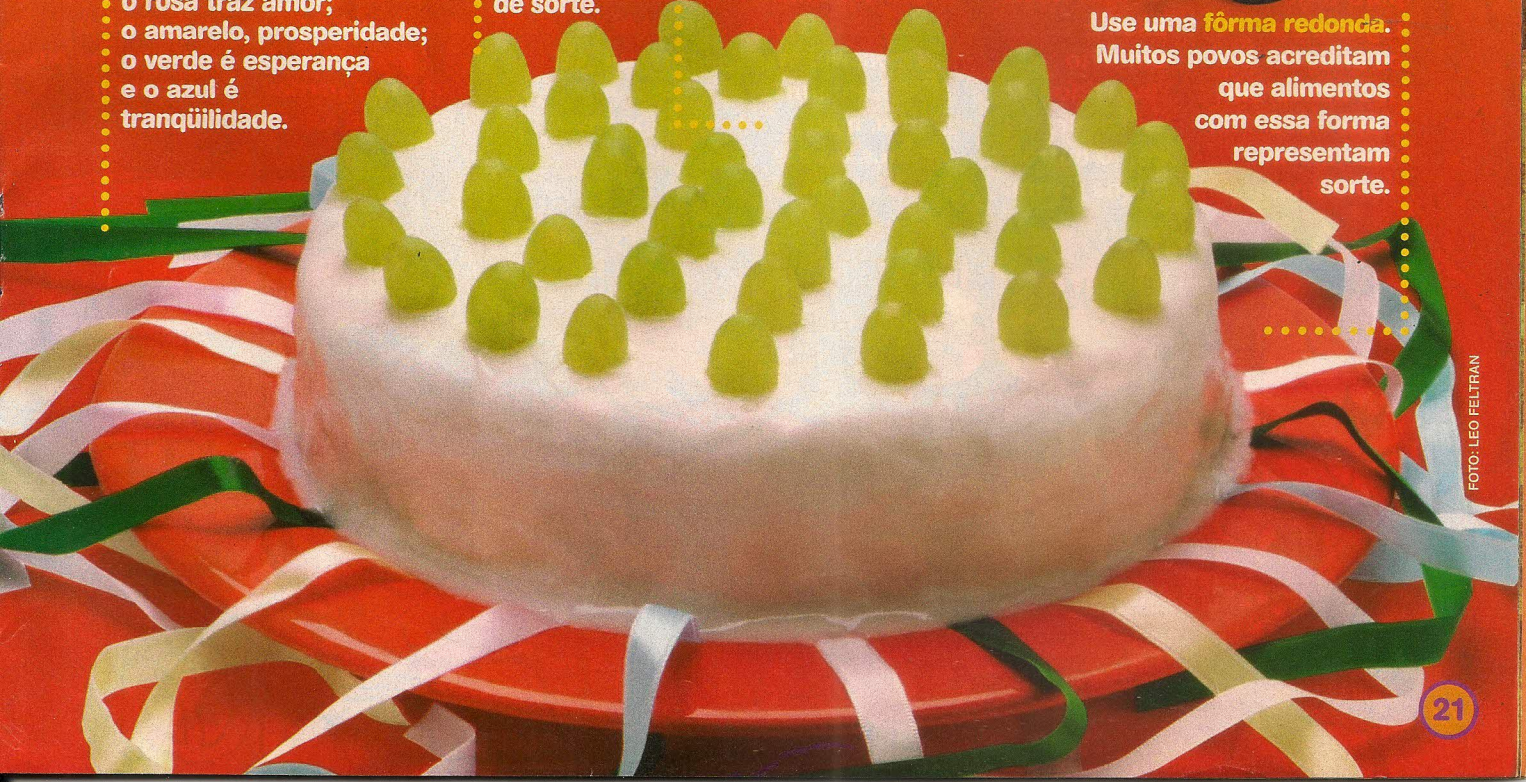


FOTO: LEO FELTRAN

É a maior fest

10...
Turma especial
A noite de Réveillon é para ser comemorada com pessoas especiais: pais, avós, primos, tios e amigos. Assim, além de curtir a companhia, podemos desejar sorte para todos. Ligue para os amigos que estiverem longe para desejar um ótimo ano.

9...
Pura tradição
A época é legal para conhecer novas culturas. Passe pela casa de amigos, vizinhos e parentes para provar pratos diferentes e fazer simpatias de Ano-Novo. Esse é um jeito divertido de saber como outros povos vivem.

8...
Perto da natureza
Na hora da virada, muita gente vai à praia. Se você estiver perto do mar à meia-noite, pule sete ondas e faça um pedido. Se não vai viajar, procure começar o ano próximo da natureza. É possível fazer isso em um sítio, uma praça ou até um jardim.

7...
Com tudo novo
Entre no clima de festa e siga um costume muito antigo: use uma peça de roupa nova para esperar a chegada do ano novo! Capriche no visual festivo e escolha as cores. Use branco, que é sinal de paz, ou vista uma roupa bem colorida para festejar.

6...
Deixar para lá...
É hora de deixar para trás coisas chatas que aconteceram, como uma bronca dos seus pais ou discussão com um amigo ou um irmão. Deixe o passado para lá, peça desculpas se fez algo de errado e perdoe. Pense no futuro.

5...
Show de luzes
O show de fogos de artifício é uma tradição em vários locais do Brasil e do mundo. É muito bacana começar o ano olhando para o céu e vendo luzes de todas as cores. Para alguns povos, as luzes e o barulho ajudam a espantar o azar.

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Ilustração ▸ CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

FOTOS: TONY STONE

a!

Descubra dez motivos especiais para curtir o Réveillon e celebrar a chegada do ano novo.

4...

Grandes planos

Nessa época, planejamos coisas legais, como praticar esportes, ajudar as pessoas, fazer amigos, estudar mais, preservar a natureza... Tem gente que escreve as resoluções para não se esquecer das decisões e garantir um ano melhor do que o anterior.

3...

Novos sabores

Em várias casas, a ceia de Réveillon é cheia de gostosuras e receitas secretas. Tem carnes especiais, muitas frutas diferentes e doces de sobra, como, por exemplo, bolos e rabanadas. Aproveite a festa e experimente delícias novas.

2...

Muita festa

Divirta-se para valer, porque no Réveillon ninguém precisa dormir cedo! Aproveite para brincar com amigos e parentes, para dançar e cantar com a turma! Afinal, nada melhor do que começar o ano que vem com muita animação!

1...

Sorte o ano todo!

É nessa noite que fazemos simpatias e pedimos para ter sorte durante todo o ano que está começando. Vale de tudo: pular, subir na cadeira, correr pela casa... O mais importante é fazer pensamento positivo e desejar sorte e paz para todo mundo!

0!

FELIZ ANO NOVO!

PASSATEMPO

Ilustração ▸ BIRY

Cadê?

Não há duas girafas com manchas iguais, mas estas são muito diferentes. Você consegue encontrar as figuras em destaque?

Resposta na página 42.

Realização:
EDITORA Abril

promoção torcida abril na alemanha.
o próximo convocado pode ser você.

- PEDALADA = AUSTRICKSEN
- DRIBLE DA VACA = DRIBBLEKÜNSTLER
- BRASIL HEXACAMPEÃO = BRASILIEN SECHSFACH WELTMEISTER

AlmapBBDO

Quer acompanhar o Hexa de pertinho?

Participe da promoção Torcida Abril na Alemanha. São 5 sorteios, 1 por mês, cada um valendo 3 viagens (com acompanhante) para a Alemanha e 6 TVs de tela plana. E, em maio, ainda acontece um sorteio especial: mais 3 viagens (com acompanhante) para a Alemanha e 6 TVs de plasma.

Não fique no banco de reservas. Quanto mais cartas você enviar, mais chances tem de ganhar.

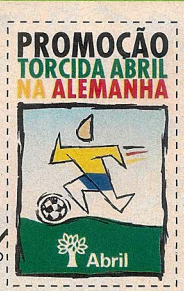
- Promoção válida até 05/05/06.
- CA CAIXA nº 6-0577/2005.
- O regulamento completo e a relação dos produtos desta promoção você encontra no site www.torcidaabril.com.br.

Apoio: Itaú, Claro, HOT POCKET Sadia, MasterCard

Para participar, recorte o selo ao lado, junte com mais 2 selos e responda:

"Qual editora leva você para a Alemanha?"

e envie os 3 selos para a Caixa Postal 11856 São Paulo – SP, CEP 05049-970, junto com seus dados (nome, RG e telefone). Você encontra mais selos nos anúncios das revistas participantes da promoção.



MAX RobiTS + MAX RobiTS

FOTO: LEO FELTRAN

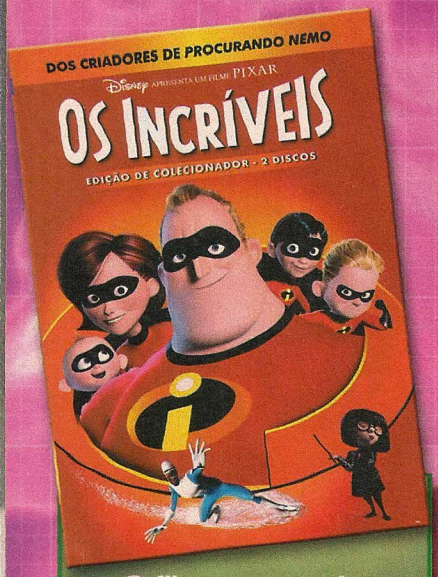
Junte seus MAXROBITS e invente máquinas diferentes.

Combine as peças dos robôs para fazer um esquadrão incrível!

SUPERPACK: OS INCRÍVEIS

Oferta especial para você começar um ano incrível!

DVD DUPLO + 2 REVISTAS + 2 BRINDES*



O filme para toda a família se divertir! Com extras e o curta-metragem do Zezé!

Passatempos e histórias em quadrinhos!

Para você brincar pra valer!

©Disney/Pixar

Diversão incrível por R$ 39,95

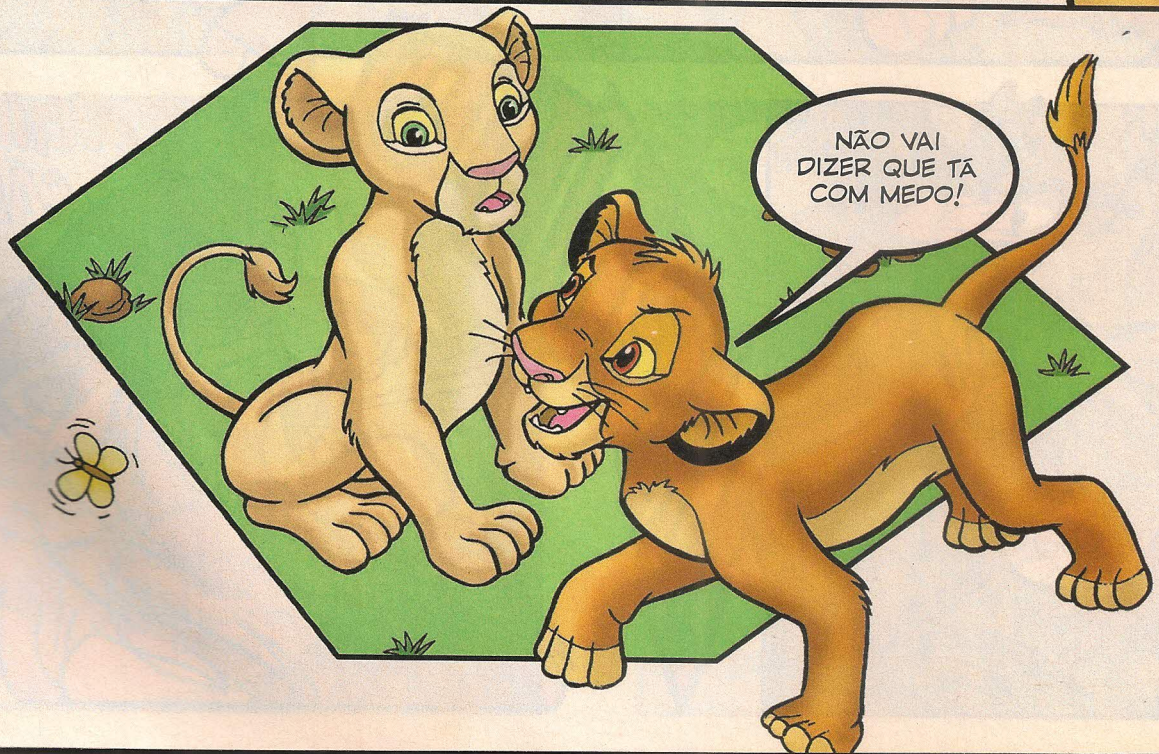
Somente nas melhores bancas!

*Fotos dos brindes meramente ilustrativas. Brindes podem ser diferentes em cada embalagem.

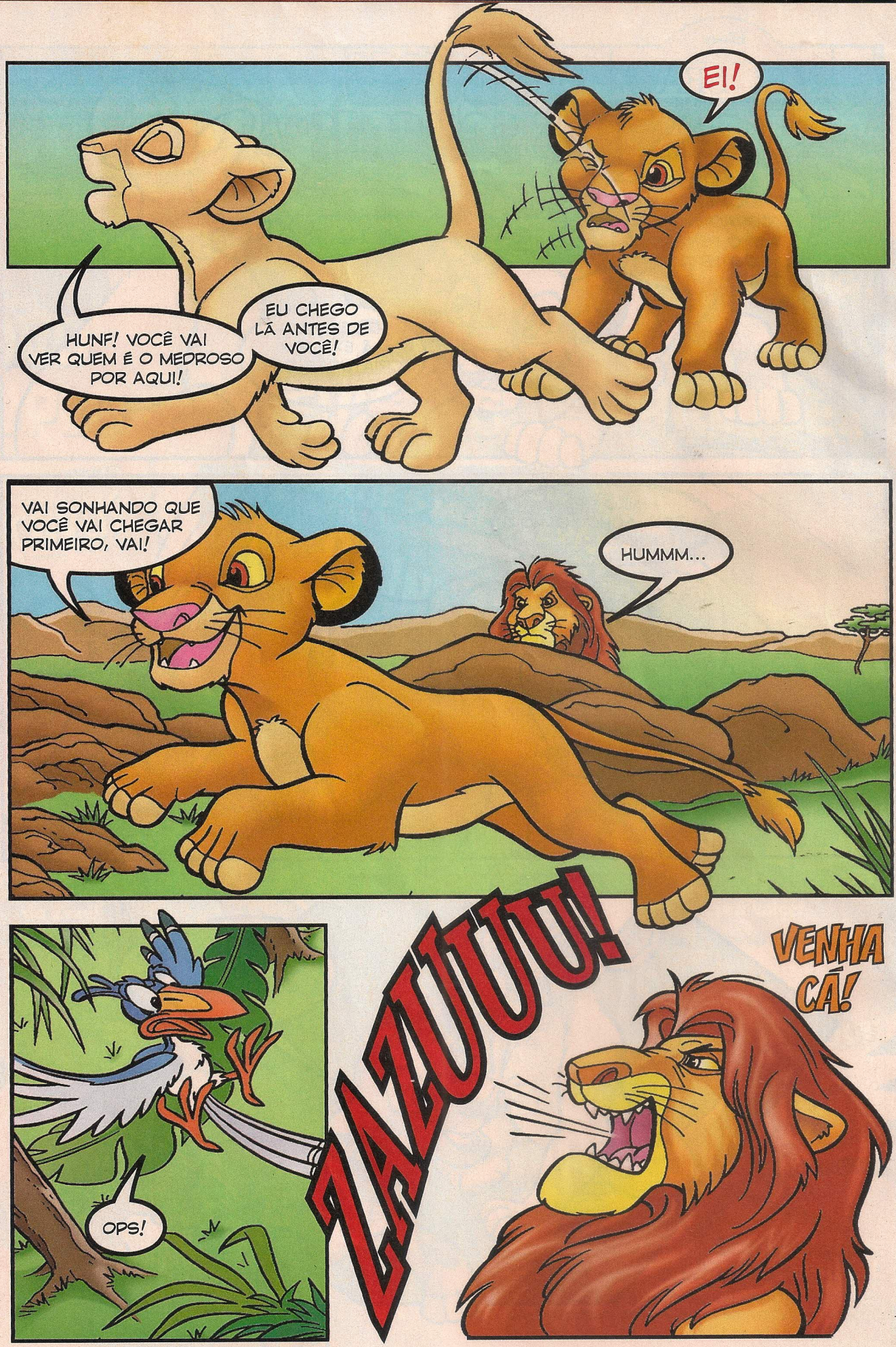
EDITORA Abril

Disney O REI LEÃO

CRIATURAS DAS SOMBRAS



© DISNEY

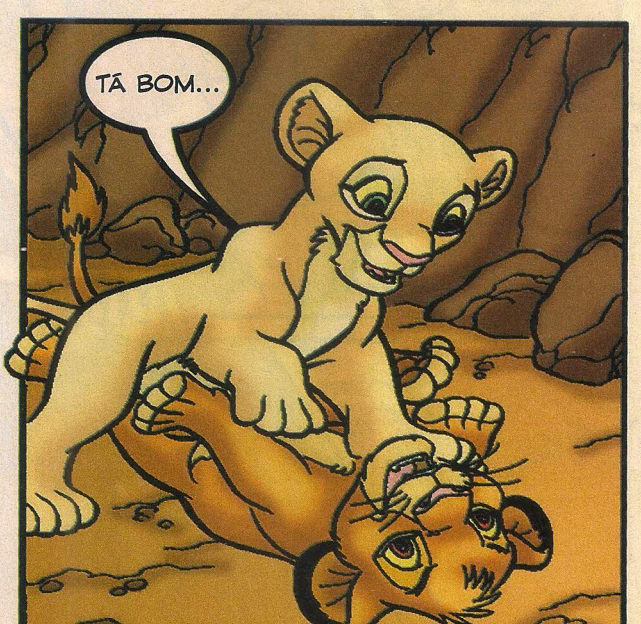

EI!
HUNF! VOCÊ VAI VER QUEM É O MEDROSO POR AQUI!
EU CHEGO LÁ ANTES DE VOCÊ!
VAI SONHANDO QUE VOCÊ VAI CHEGAR PRIMEIRO, VAI!
HUMMM...
OPS!
ZAZUUU!
VENHA CÁ!

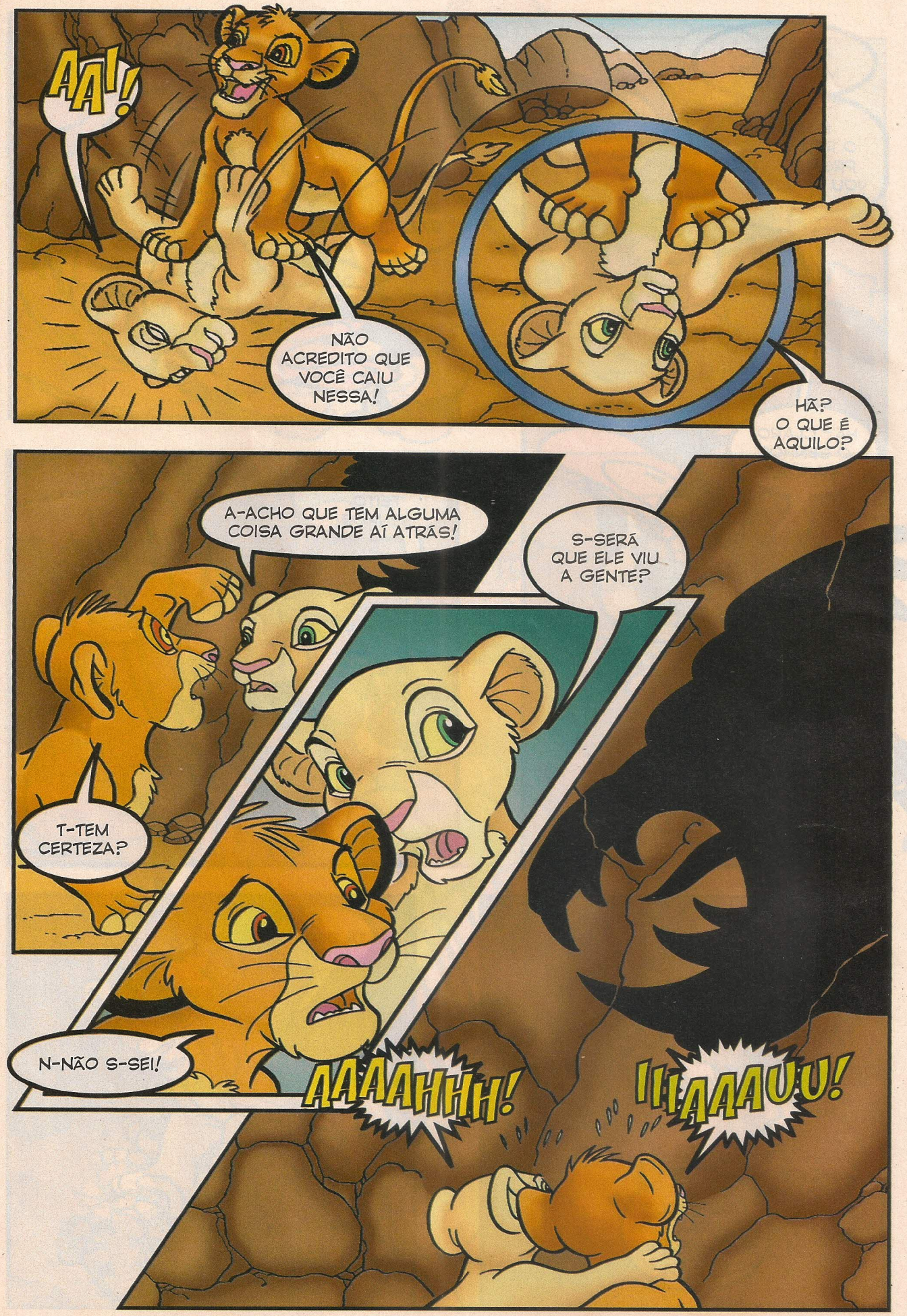
POIS NÃO, MAJESTADE!
É SOBRE O RELATÓRIO? PROMETO QUE VOU CONCLUIR... EU...
TENHO UM TRABALHO PRA VOCÊ!
HÃ? CLARO! O SENHOR MANDA!

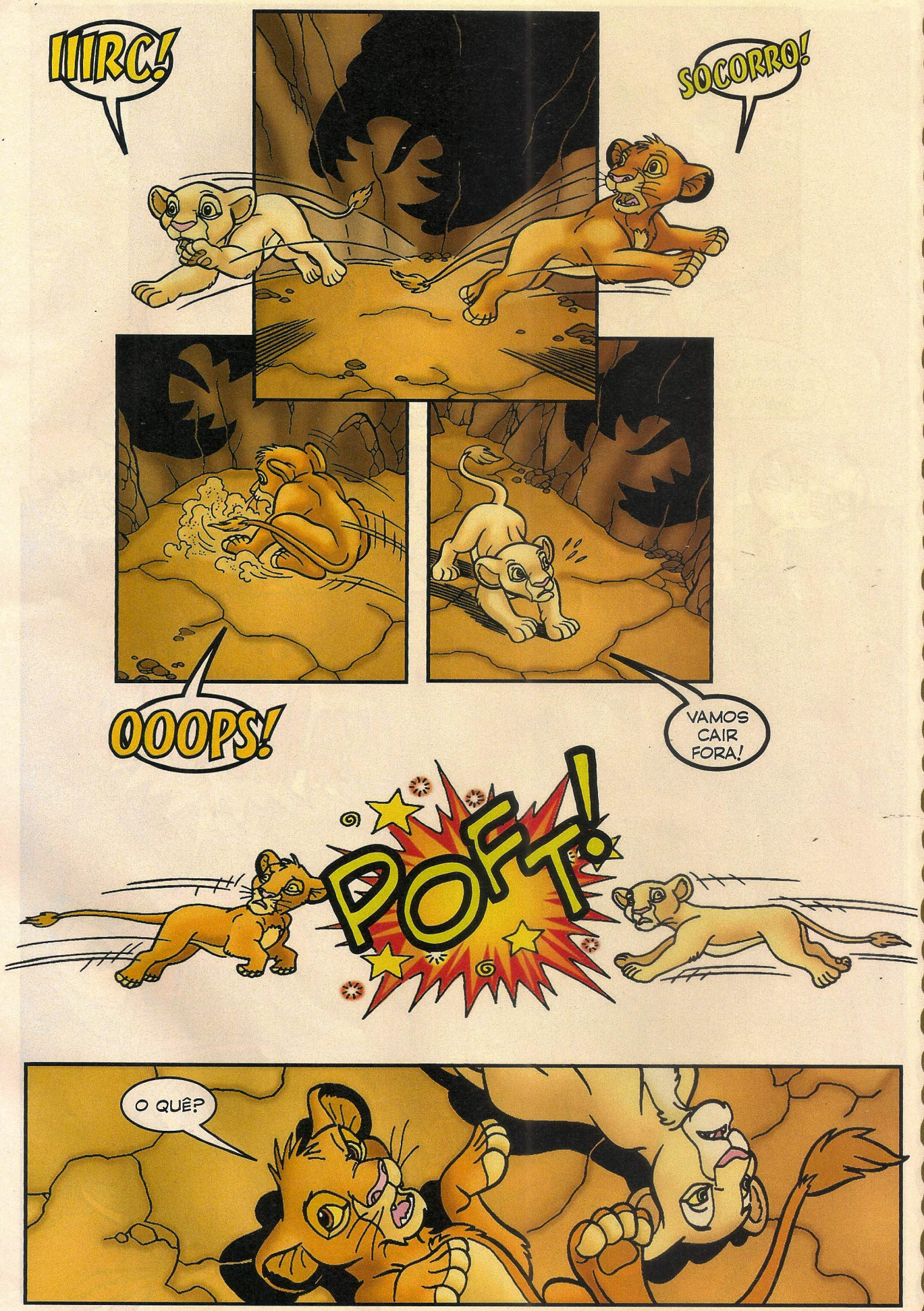
BZZZ! BZZZ...

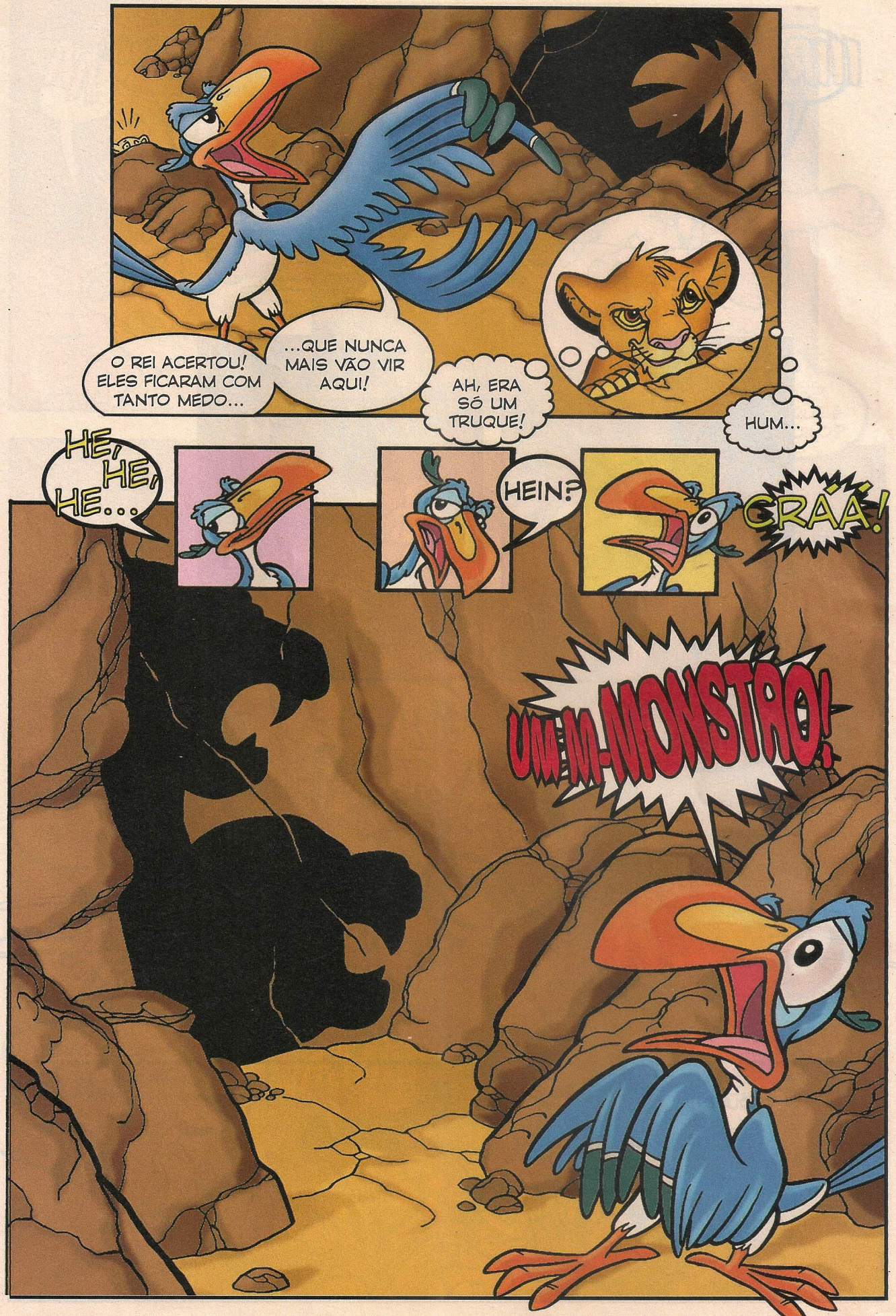
CONSIDERE FEITO, SENHOR!

AH, AH! GANHEI DE NOVO!
UNGH! QUE TAL TIRAR UMA MELHOR DE CINCO?

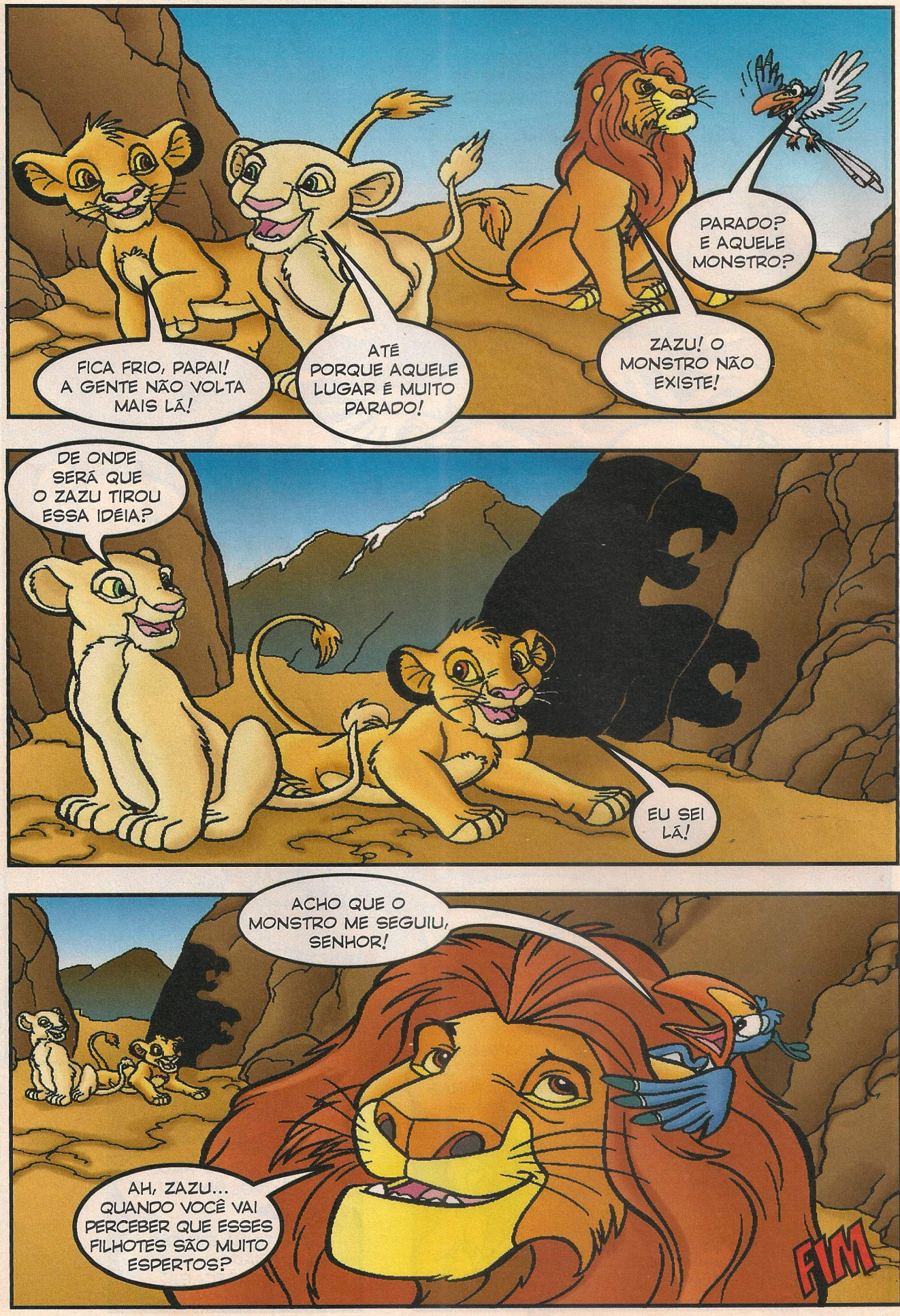

TÁ BOM...


AA!
NÃO ACREDITO QUE VOCÊ CAIU NESSA!
HÃ? O QUE É AQUILO?
A-ACHO QUE TEM ALGUMA COISA GRANDE AÍ ATRÁS!
S-SERÁ QUE ELE VIU A GENTE?
T-TEM CERTEZA?
N-NÃO S-SEI!
AAAAHHH!
!!!AAAUUU!


IIIRC!
SOCORRO!
OOOPS!
VAMOS CAIR FORA!
POFT!
O QUÊ?


O REI ACERTOU! ELES FICARAM COM TANTO MEDO...
...QUE NUNCA MAIS VÃO VIR AQUI!
AH, ERA SÓ UM TRUQUE!
HUM...
HE, HE, HE...
HEIN?
GRAÁ!
UM M-MONSTRO!

PRECISO CHAMAR OS FILHOTES!
CORRAM! RÁPIDO!
ESSA FOI BOA!
ENTENDERAM POR QUE NÃO DEVEM IR SOZINHOS AO PENHASCO DO TERROR?
DEPOIS...
SIM, PAPAI!
E APRENDEMOS TAMBÉM QUE NÃO EXISTEM CRIATURAS DAS SOMBRAS!
COMO NÃO? TEM, SIM! EU VI!
TINHA DENTES AFIADOS, DUAS CABEÇAS...


FICA FRIO, PAPAI! A GENTE NÃO VOLTA MAIS LÁ!
ATÉ PORQUE AQUELE LUGAR É MUITO PARADO!
ZAZU! O MONSTRO NÃO EXISTE!
PARADO? E AQUELE MONSTRO?
DE ONDE SERÁ QUE O ZAZU TIROU ESSA IDÉIA?
EU SEI LÁ!
ACHO QUE O MONSTRO ME SEGUIU, SENHOR!
AH, ZAZU... QUANDO VOCÊ VAI PERCEBER QUE ESSES FILHOTES SÃO MUITO ESPERTOS?
FIM

PASSATEMPO

Ilustração ▸ BIRY

ENIGMA

Confira as pistas com atenção e tente descobrir qual dedo furou o bolo.

Resposta na página 42.

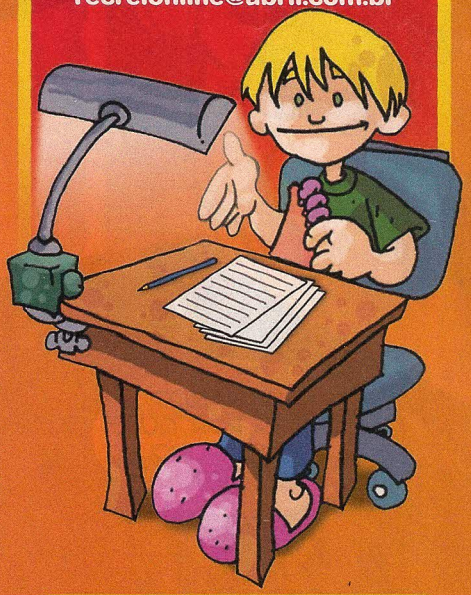
Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

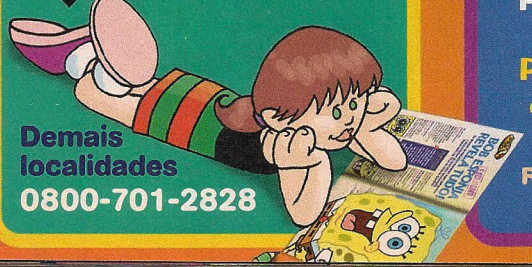
Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

59TZ

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121



Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Por que o dragão soltou fogo depois de comer lingüiça?
Porque ela estava muito apimentada.
Matheus Sanchez Assad
Bauru – SP

O que uma nuvem disse para a outra durante um trovão?
Pára de esbarrar em mim!
Marcela Figueiredo Castro, 9 anos
São Paulo – SP

Qual é a melhor capital brasileira para se jogar futebol?
Campo Grande.
Rodrigo Ozaki
Por e-mail

Qual é o eletrodoméstico que está sempre com sede?
O SECAdor.
Hélio Machado, 10 anos
Belo Horizonte – MG

O que está no meio da gente?
A letra N.

E o que a gente sempre encontra na ponta de um iceberg?
As letras I e G.
Ângela Saji Freitas, 11 anos
Blumenau – SC

Qual é a primeira coisa que o elefante faz quando o dia amanhece?
Sombra.
Augusto Dilson Zumaeta
Natal – RN

Por que o gato estava tão nervoso?
Porque descobriu que o tempo estava bom pra cachorro.
Roberto N. Zamboni, 9 anos
Ouro Preto – MG

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Designers: Andrea Naliato, Fabio Bertolozzi e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaum
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria, Elisabete Nagahama e Marcio Caparica (arte) e Thiago Parijiani (texto)

NÚCLEO DE INTERNET JOVEM
Redatora-Chefe: Goretti Tenório
Editor Assistente do Site RECREIO: Eduardo Perácio
Editora Assistente: Fabiana Miolo
Webmasters: André Luiz Pereira e Denis V. Russo
Estagiários: Fabiane Zambon e Marco Antonio Moreira

www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Leticia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Lino **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Larissa Ceravolo, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes, Rogério Ponce de Leon (RJ), Vera Robles Reis **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultora:** Marina Bonagura **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5596 **Publicidade São Paulo** www.publiabril.com.br **Classificados** tel. 0800-7012066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Central-SP** tel. (11) 3037-6564 **Bauru** Gnottos Mídia Representações Comerciais, tel. (14) 3227-0378, e-mail: gnottos@uol.com.br **Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 3315-7554/55/56/57, fax (61) 3315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 3426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 3321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Campo Grande** Josimar Promoções Artísticas Ltda. tel. (67) 382-2139 e-mail: jairo_ galvao@hotmail.com **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., tels (65) 9235-7446/9602-5419, e-mail: lucianooliver@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/ 8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Interação Publicidade Ltda. tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: fgorgonio@interacaoabril.com.br **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 3264-3959, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-5158, fax (62) 215-9007, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais_Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinville@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 3233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br ; Multimeios Representações Comerciais, tel.(51) 3328-1271, e-mail: multimeios repco@uol.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrissotomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, tel.(71) 3341-4992/1765/9824/9827, fax: (71) 3341-4996, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. ZMR - Zambra Marketing Representações, tel. (27) 3315-6952, e-mail: samuelzambrano@intervip.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Canal e Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante, Supersurf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 303, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC FIPP ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Eliane Lustosa, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Ilustração ▸ ALEXANDER

Resposta na página 42.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

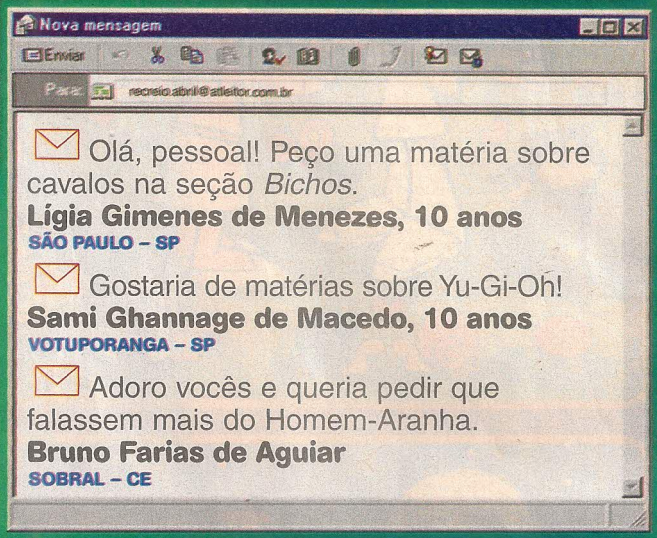
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

A Carolina Silva Mendes, de 10 anos, curte as coleções da RECREIO!
BELÉM – PA

Sou superfã da RECREIO e peço mais dicas de games.
PEDRO X. TENÓRIO, 8 ANOS
SÃO GONÇALO – RJ

E aí, pessoal? Amo a RECREIO e não perco uma edição! Me divirto com as seções *Tirinhas* e *Fazendo Arte* e adorei colecionar os ROBITS e os MAXROBITS!
MATHEUS M. SANCHEZ ASSAD
BAURU – SP

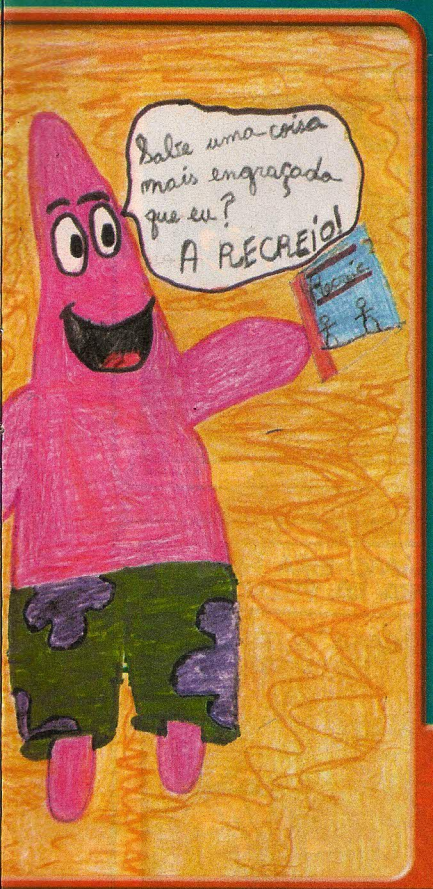
O Luiz Henrique Morales, de 9 anos, adora as HQs dos Padrinhos Mágicos.
SANTO ANDRÉ – SP



Adoro passatempos e sugiro um teste sobre MAXROBITS.
JOSÉ A. LIMA, 9 ANOS
GROAÍRAS – CE

Curto as reportagens sobre desenhos e os passatempos!
GABRIEL S. FERNANDES
SENADOR FIRMINO – MG

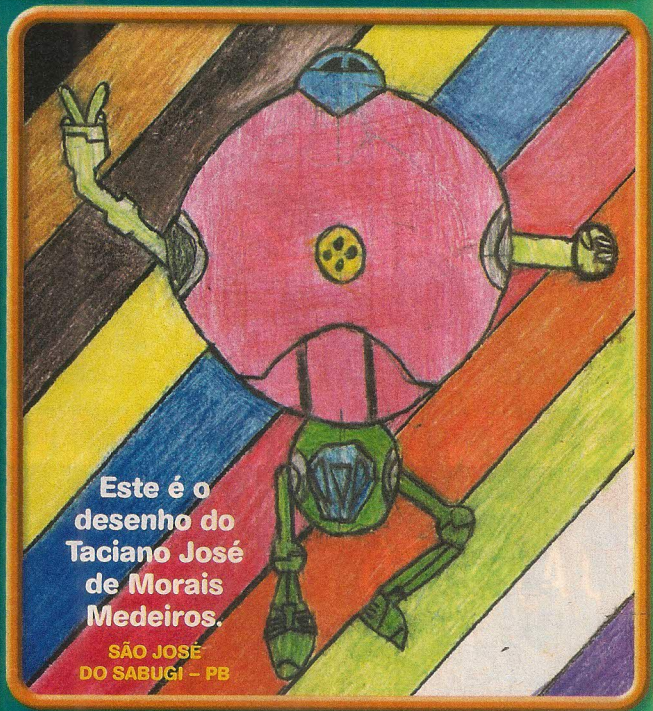
Esta é a Flávia Soares, que encarou uma montaria diferente.
SALVADOR – BA



Quem desenhou o Patrick foi a Luiza W. Matias.
MACAÉ – RJ

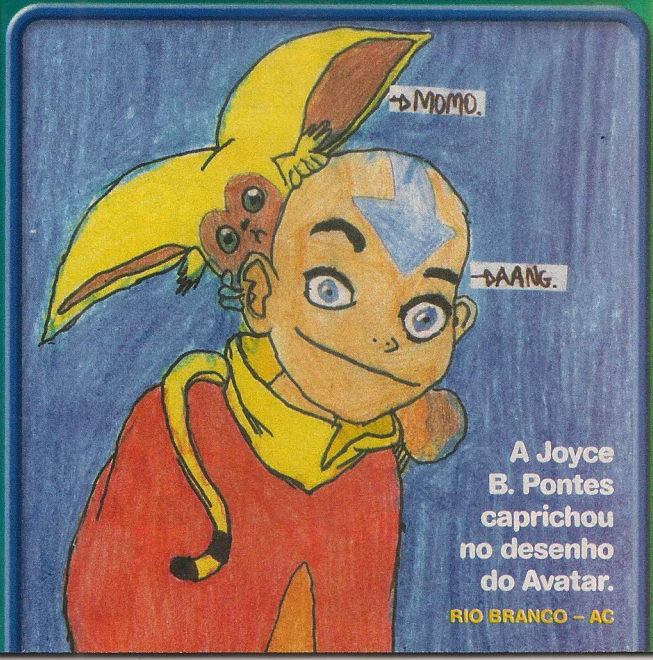
Este é o Douglas Rocha com a maquete que ele montou de uma cidade.
CARATINGA – MG

Gostaria que falassem da Turma do Bairro, meu desenho favorito!
ANDREZA F. RODRIGUES
BELO HORIZONTE – MG



Este é o desenho do Taciano José de Morais Medeiros.
SÃO JOSÉ DO SABUGI – PB

O Rodrigo Domingues Rodrigues, de 13 anos, dedica este desenho à Juliana.
COTIA – SP



A Joyce B. Pontes caprichou no desenho do Avatar.
RIO BRANCO – AC

tirinhas!

Anabel

por Lancast

© Lancast

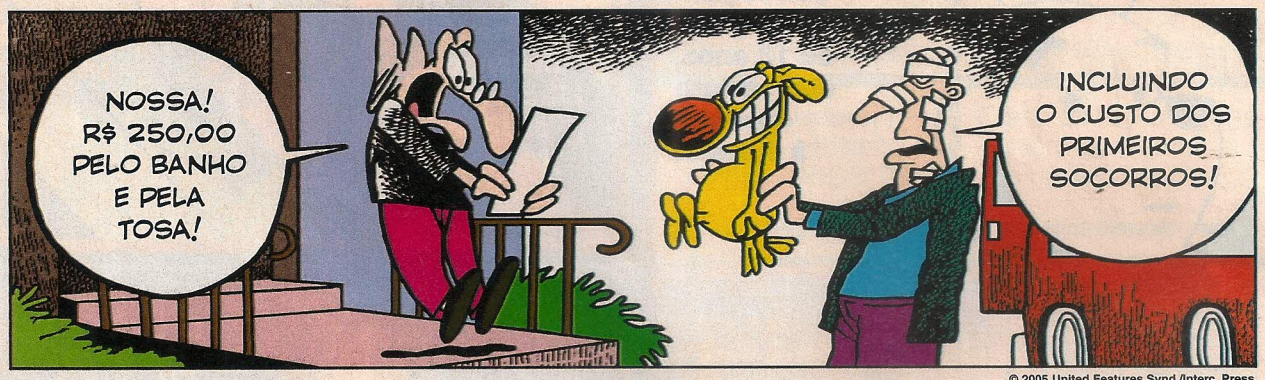
Animatiras

por Jean Galvão

© Editora Abril S.A.

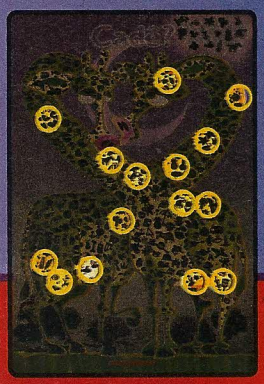
Mamãe Gamso

por Mike Peters



© 2005 United Features Synd./Interc. Press

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS



Páginas 24 e 25

Página 37

Página 39

EDITORA Abril

ENTRE LOGO EM FORMA

VOCÊ ESTÁ CONVOCADO PARA A COPA

Patrocínio:

MINI SCHIN refrigerantes

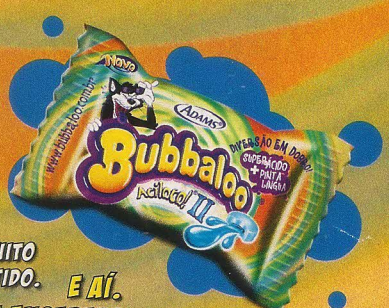
EM BREVE, NA RECREIO

ADAMS

CHEGOU

Acilaco!® II

NOVO SABOR, MUITO MAIS LOUCO E DIVERTIDO.



E AÍ. VAI ENCARAR?

www.bubbaloo.com.br